

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi di Indonesia yang semakin maju telah memudahkan masyarakat untuk mencari suatu informasi yang dibutuhkan. Para pelajar di Indonesia dapat mengakses internet untuk memperluas wawasan dan pengetahuan yang diminati dengan mudah. Meskipun dengan kemudahan tersebut, masih banyak pelajar yang kurang tertarik untuk mempelajari atau mencari informasi mengenai sejarah yang ada di Indonesia.

Penggunaan video *game* sebagai media pembelajaran bukanlah suatu hal yang baru, metode pembelajaran ini sudah sering dilakukan pada satu dekade terakhir. Penggabungan metode pembelajaran dengan hiburan meningkatkan interaktivitas dan kesenangan dalam belajar, khususnya dalam pelajaran sejarah Indonesia. Permainan edukatif menyajikan beragam pengetahuan dan keterampilan sosial-budaya, memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar sambil menikmati prosesnya. Dengan demikian, permainan edukatif tidak hanya menyenangkan tetapi juga memperluas wawasan pelajar melalui pembelajaran yang lebih menyenangkan (Zeng dkk., 2020).

Namun, untuk membuat sebuah *game* yang menarik dan bagus merupakan hal yang sulit dan membutuhkan perancangan konsep yang benar-benar matang. Pengembang harus memikirkan bagaimana cara untuk menarik perhatian orang-orang untuk memainkan *game* yang dibuat, dan bagaimana konsep dan mekanisme yang ada di dalam *game* agar pemain tetap tertarik saat memainkan *game* tersebut setiap waktu. Pengembang juga harus memikirkan konsep tampilan atau grafis yang dimiliki oleh *game* yang dibuat dan suara seperti musik dan efek suara yang akan dimasukkan ke dalam *game* agar menjadi suatu kesatuan sebuah video *game*. Hal ini karena berbeda dengan kegiatan pasif seperti menonton televisi, membaca, atau pergi ke teater, hiburan dalam bermain *game* diperoleh melalui interaksi langsung yang terlibat selama permainan (Abdi Prawira, 2013).

Setelah terjadinya peristiwa proklamasi kemerdekaan Indonesia yang terjadi pada 17 Agustus 1945, mengubah kondisi yang ada di berbagai wilayah di

Indonesia menjadi angin segar bagi kebanyakan pejuang kemerdekaan. Namun hal tersebut tidak bertahan lama, dengan terlepasnya Indonesia dari genggaman jajahan Jepang menjadi peluang yang tidak akan dilewatkan oleh penjajah-penjajah lainnya, terutama oleh penjajah Belanda. Sadar akan ancaman ini, para pejuang kemerdekaan berusaha untuk sekali lagi memperjuangkan kemerdekaan Indonesia dengan mengumpulkan kekuatan tempur. Akhirnya pada 16 September 1945 terjadilah peristiwa perebutan gudang Don Bosco, gudang persenjataan terbesar milik Jepang yang terletak pada kota Surabaya. Peristiwa ini adalah salah satu awal mula terjadinya peristiwa paling dikenal oleh masyarakat Indonesia, yaitu Pertempuran Surabaya 10 November 1945. Perebutan senjata Jepang di Surabaya pada tahun 1945 dipicu oleh keinginan penduduk Surabaya, yang dikenal sebagai "arek-arek Surabaya," untuk memperoleh senjata guna mempersenjatai diri menghadapi potensi pertempuran dengan Sekutu dan Belanda (Kusuma dkk, 2021).

Berdasarkan masalah yang timbul seperti diatas, Penulis melakukan penelitian tentang “Pembuatan Gim Berbasis Edukasi Mengenai Sejarah Pertempuran Surabaya”. Penelitian ini bertujuan untuk merancang sebuah *game* berbasis edukasi sebagai media pembelajaran dengan menggunakan storytelling untuk menjelaskan tentang peristiwa sejarah penyerangan gudang Don Bosco sebagai konten lokal. *Game based education* yang dirancang dapat membantu meningkatkan pemahaman materi serta menarik minat generasi muda dalam mempelajari sejarah Indonesia. Dengan demikian, *game* ini dapat berperan dalam mempertahankan dan memperkenalkan sejarah pertempuran di kota Surabaya.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, adapun permasalahan yang akan dibahas adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang *game* edukasi yang cocok dengan cerita penyerangan gudang senjata Don Bosco?
2. Bagaimana cara menyampaikan narasi dan cerita sejarah yang akan dibuat?
3. Bagaimana membuat *game* yang dapat memberikan wawasan dan gambaran mengenai penyerangan gudang senjata Don Bosco?

1.3. Batasan Masalah

Pada kesempatan pengerjaan tugas akhir ini, terdapat beberapa batasan masalah antara lain adalah :

1. Membuat game 2D menggunakan Unity 2021
2. Dapat dimainkan oleh anak-anak sampai dewasa (12 tahun keatas)
3. Inti cerita sejarah tidak melenceng dari sejarah yang sebenarnya

1.4. Tujuan

Tujuan dari pengerjaan tugas akhir ini adalah :

1. Merancang game edukasi mengenai penyerangan gudang senjata Don Bosco
2. Mengimplementasikan naskah alur cerita mengenai sejarah pertempuran Surabaya ke dalam game
3. Membuat game edukasi yang menyenangkan dan mendidik

1.5. Manfaat

Manfaat yang didapat melalui pengerjaan tugas akhir ini adalah :

Bagi peneliti :

1. Menambah wawasan peneliti dengan menerapkan ilmunya yang diperoleh selama masa perkuliahan, khususnya dalam bidang pembuatan game.
2. Game yang dibuat dapat digunakan atau dikembangkan lagi oleh Peneliti sebagai pengalaman hasil karya.

Bagi masyarakat dan pembaca :

1. Menjadi referensi atau gambaran mengenai bagaimana proses pembuatan game 2D yang menggunakan pembangkitan konten prosedural menggunakan Unity.
2. Game yang dihasilkan dapat dimainkan untuk menambah referensi, wawasan dan gambaran mengenai sejarah Indonesia sekaligus meningkatkan minat pengguna terhadap hal positif pada pembuatan game edukasi.